

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan, hal ini karena tingkat Pendidikan dapat menunjukkan kualitas sumber daya oleh suatu negara. Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 yang menuntut guru dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan peran yang bertujuan mengembangkan potensi anak didik secara optimal.¹ Pada kurikukum ini aspek yang cenderung ditekankan ialah pembentukan kompetensi serta karakter siswa. Hal tersebut tentu menuntut kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran efektif dan bermakna, kurikulum 2013 juga menuntut pendidik untuk mampu mengorganisasi pembelajaran secara efektif.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini karena, Penggunaan media pembelajaran membantu guru mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru. Penggunaan alat bantu mengajar di sekolah maupun lembaga pendidikan dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi yang saat ini semakin pesat. Di samping itu, kecanggihan teknologi

¹ Safani Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, Presentasi Pustaka, Jakarta, 2013, hal. 30.

dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi para guru agar terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan siswa di era globalisasi.

Salah satu yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan mutu Pendidikan pada era globalisasi ini adalah menggunakan suatu media sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar siswa. Dalam kemajuan teknologi, perkembangan Pendidikan di sekolah yang semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat yang mana perkembangannya telah mempengaruhi berbagai sektor kehidupan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang, salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep elektronik learning (*e-learning*) serta pengembangan media pembelajaran berbasis IT.

Media pembelajaran ialah salah satu komponen penting dalam suatu proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemp & Dayto media pembelajaran itu sendiri memiliki tiga kegunaan dalam proses belajar, yaitu: (1) pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar, (2) Bahan pembelajaran lebih beragam sehingga siswa akan lebih mudah untuk

memahami, dan (3) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak akan mudah bosan.²

Pentingnya media pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Q.S. An-Nahl: 125 sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.³

Dalam tafsir Al-Qur'an Hidayatul Insan, disebutkan:

1. Jalan Tuhanmu; yang lurus; yang di dalamnya mengandung ilmu bermanfaat dan amal yang shaleh.
2. Hikmah; artinya tepat sasaran; yakni dengan memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, mendahulukan yang terpenting, memperhatikan *mad'u* (orang yang didakwah), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami mereka, dengan permisalan, dengan lembut dan halus, adapula yang menafsirkan hikmah di sini dengan Al-Qur'an.

² Arsyad, *Media Pembelajaran*, Rajawali Press, Bandung, 2013, hal. 23.

³ Departemen Agama RI, *Al-Qura'n dan Terjemahnya*, CV. Diponegoro, Bandung, 2010, hal. 281.

3. Pelajaran yang baik; yakni nasehat yang baik dan perkataan yang menyentuh. Termasuk pula memerintah dan melarang dengan *targhib* (dorongan) dan *tarhib* (manakut-nakuti).
4. Bantahlah mereka dengan cara yang baik; jika orang yang didakwahi menyangka bahwa yang dipegangnya adalah kebenaran atau sebagai penyeru dalam kebathilan, maka dibantah dengan cara yang baik; yakni cara yang dapat membuat orang tersebut mau mengikuti secara akal maupun dalil.

Dari penjelasan tafsir di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran harus memperhatikan pada aspek pesan yang disampaikan dimana harus membawa kearah positif dan menggunakan Bahasa yang santun. Jika terdapat sanggahan dalam proses pembelajaran, seorang gurupun harus memberikan penjelasan dengan Bahasa yang logis agar siswa mampu menerima penjelasan yang disampaikan dengan baik.⁴

Salah satu yang dapat dilakukan guru dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan diantaranya ialah menggunakan suatu media sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar siswa. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas dan pelaksanaan pendidikan itu sendiri. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, media pembelajaran perlu menjadi perhatian

⁴ M. Ramli, *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*, Ittihad Jurnal Kopertais, Volume 123 No. 23, (April 2015), hal. 134.

khusus supaya materi pembelajaran yang disampaikan menarik dan informatif, sehingga peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, penuh antusias dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, siswa diminta tidak hanya memperhatikan objek atau materi yang ditunjukkan, tetapi siswa disini juga diharapkan untuk berinteraksi selama proses pembelajaran..

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, peneliti dapat memanfaatkan beberapa aplikasi online yang tersedia secara gratis digoogle playstore, salah satunya adalah aplikasi *canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang tersedia pada *canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan lain sebagainya. Sehingga aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan.⁵ Desain presentasi inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Cara penggunaannya sangatlah mudah bahkan oleh pemula sekalipun dan mudah untuk digunakan secara online. *Canva* tidak membutuhkan instalasi dikomputer, karena aplikasi *canva* berbasis *web/cloud* dan tersedia aplikasi *mobile* untuk android maupun iphone sehingga tetap bisa membuat desain tanpa harus menggunakan komputer.

⁵ Susi Agustina, *Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akutansi, Nalar Pendidikan*, Universitas Negeri Makasar, 2021, hal. 3.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang gratis dan mudah digunakan, sehingga baik guru maupun siswa dapat menggunakan aplikasi ini. *Canva* dapat membantu membuat desain sesuai keinginan tanpa harus mendesain dari awal. Pendidik juga dapat menggunakan template, animasi, dengan warna yang menarik dan font untuk mempercantik presentasi yang ditampilkan. Hasil desain juga otomatis tersimpan pada web *canva* dan dapat dibagi di sosial media. Dengan membuat media pembelajaran melalui aplikasi *canva* ini, pesan pendidik ke siswa akan tersampaikan dengan efektif dengan memberikan kemudahan penyampaian materi yang mudah difahami dan lebih menarik, yang sesuai dengan taraf berpikir siswa yang membuat siswa dapat memahami materi secara cepat. Namun karena aplikasi ini berbasis *cloud/web*, tentu saja tidak dapat diakses jika tidak ada koneksi internet. Selain itu, desain yang disajikan dalam aplikasi *canva* ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah dikarenakan banyak template gratis dan bagus yang bisa dipakai. Dengan aplikasi *canva* tidak hanya dapat membuat media pembelajaran interaktif tetapi juga dapat digunakan dalam pembuatan logo, poster, banner iklan, konten sosial media, desain kemasan produk, intro youtube, desain editor majalah atau buku dan lain sebagainya. Selain itu, Aplikasi *canva* ini dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun.⁶

Di SMPN 1 Ngraho yang terletak di Jl. Raya No. 613 Ngraho-Bojonegoro, Desa Tanggungan Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro,

⁶ Nur Fadilah Bakri, dkk., *Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online*, Ilmiah Pro Guru, 2021, hlm. 2.

pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* belum dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang ada di sekolah tersebut, hal ini dikarenakan masih minimnya pengetahuan guru dalam merancang pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*.

Peran guru pada pembelajaran interaktif sangat signifikan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menentukan pendekatan yang sesuai dengan karakter siswa dan materi. Kelemahan-kelemahan pendekatan yang digunakan oleh guru cenderung normatif. Upaya agar kualitas pembelajaran siswa meningkat dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sifat lingkungan belajarnya.

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran termasuk Pendidikan Agama Islam. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk mampu menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, dan menghayati dasar pandangan hidup melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan, dan pembiasaan.

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selama ini biasanya guru memberikan pengantar dalam pembelajaran terkait dengan materi yang akan disampaikan kemudian dilanjutkan dengan metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran dan menggunakan beberapa media untuk menjelaskannya seperti buku paket, LKS (lembar kerja siswa), dan

papan tulis. Selain itu, guru pendidikan agama islam juga pernah mengikuti workshop pembuatan materi pembelajaran menggunakan *canva* dan sangat tertarik dalam menerapkannya dalam proses pembelajaran.⁷

Menurut hasil pengamatan peneliti, kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di SMPN Ngraho khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah menggunakan media. Namun, penggunaan media interaktif menggunakan aplikasi *canva* belum digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut beberapa siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam susah dipahami serta kurang diminati, mereka merasa takut dalam menghadapi mata pelajaran tersebut,⁸ alasan ini merupakan salah satu faktor hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan dan kurang sesuai harapan.

Berdasarkan deskripsi di atas dan untuk meningkatkan presentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta dapat menarik antusiasisme siswa dan memudahkan dalam mengakses sumber pengetahuan atau bahan ajar, maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri Ngraho”**.

⁷ Wawancara dengan Rahmat, 14 April 2022 di SMPN Ngraho.

⁸ Wawancara dengan Bahtiar Evan Nirwana, 31 Mei di SMPN Ngraho.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat kepada penulis maupun pihak-pihak terkait baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat penelitian diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan khazanah intelektual khususnya pada bidang pendidikan. Penelitian ini juga merupakan upaya untuk memberikan informasi ilmiah sebagai acuan terkait pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini memberi manfaat untuk seluruh praktisi terkait, diantaranya:

a. Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan khazanah keilmuan yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa. Serta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana strata 1 guna memperoleh gelar (S1) sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

b. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap sekolah dan hasil dari penelitian ini bisa menjadi tolak ukur bagi sekolah melihat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi terhadap hasil belajar siswa.

c. Pihak-pihak terkait

Penelitian ini diharapkan peneliti dapat memberikan referensi terkait data-data yang dipaparkan di lapangan serta pemahaman baru

tentang media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol atau Hipotesis Statistik (H_0) adalah tidak ada pengaruh media interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho.
2. Hipotesis Alternatif atau Hipotesis Kerja (H_a) adalah ada pengaruh media interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran maka ada beberapa istilah yang perlu dibatasi oleh peneliti melalui istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang timbul atau sudah ada dari sesuatu baik orang ataupun benda yang dapat membentuk suatu watak, perbuatan, atau bahkan kepercayaan seseorang yang bisa berdampak atau berakibat.⁹ Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Media Pembelajaran Interaktif

⁹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2008, hal. 664.

Media pembelajaran interaktif berupa media dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan disini adalah guru membuat media pembelajaran interaktif berupa video sebagai penunjang pembelajaran di kelas.

3. Aplikasi *Canva*

Canva adalah program desain online gratis yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Desain presentasi inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan aplikasi *canva* yang dimaksud disini adalah peneliti membuat materi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa yang dimaksud adalah hasil keberhasilan atau kemampuan siswa dalam menguasai materi yang disampaikan oleh peneliti yang diperoleh melalui tes yang diberikan. Materi disini dibatasi pada materi **Hijrah ke Madinah sebuah kisah yang membanggakan dan Al-Khulafaur Rasydin penerus perjuangan Nabi Muhammad SAW.**

5. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu mata pelajaran keagamaan. Pendidikan Agama Islam ialah upaya mengkaji pengetahuan

secara sistematis untuk mencetak siswa yang berakidah dan mengaplikasikan nilai-nilai keislaman.¹⁰ Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang di dalamnya membahas tentang pengetahuan keagamaan, bagaimana cara berhubungan manusia dengan manusia, manusia dengan penciptanya. Mata pelajaran yang mendidik agar meyakini, bersifat, dan bersikap sesuai dengan ajaran agama Islam. Dengan harapan peserta didik bisa memiliki sifat-sifat yang sesuai dengan ajaran Islam.

Berdasarkan definisi istilah yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa maksud dari judul skripsi ini adalah peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu, maka peneliti menjelaskan persamaan dan perbedaan penelitian saat ini dengan yang terdahulu pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian

¹⁰ A. Rifki Amin, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, LKIS Pelangi Aksara, Yogyakarta, 2015, hal. 4.

1.	Rahmatullah, dkk.	Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> di SMAN 5 Makassar.	Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi <i>Canva</i>	R & D	Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi <i>canva</i> layak digunakan di sekolah uji coba dan presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan.
2.	Melvia Elvionita	Pengaruh Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sungai Penuh	Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> dan Hasil Belajar Siswa.	Kuantitatif Eksperimen	Dalam penelitian ini menghasilkan bahwasanya terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan modul elektronik menggunakan aplikasi <i>canva</i> terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sungai Penuh

3.	Erna Rambu Andu Uma, dkk.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Perkembangb iakan Tumbuhan di SMPN 1 Waingai.	Penggunaa n media pembelaja ran berbasis aplikasi android dan hasil belajar siswa	Quasi Eksperime n	Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data bahwasanya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada konsep perkembangbiak an tumbuhan
----	------------------------------------	--	--	-------------------------	---

Berdasarkan data di atas, pada tabel di bawah akan dijelaskan posisi penelitian.

Tabel 1.2
Posisi Penelitian

No.	Nama	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahmatullah, dkk.	Sama-sama ingin meneliti media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i>	Metode yang digunakan dan variabel yang dipakai.
2.	Melvia Elvionita	Sama-sama ingin meneliti keterkaitan	Penelitian terdahulu variabel X nya adalah Penerapan Modul

		antara variabel X dan variabel Y	Elektronik Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> sedangkan penelitian sekarang variabel X nya adalah media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>canva</i> .
3.	Erna Rambu Andu Uma, dkk.	1. Sama-sama ingin meneliti keterkaitan antara variabel X dan variabel Y. 2. Metode yang digunakan sama-sama menggunakan Quasi Eksperimen.	Terletak pada aplikasi yang digunakan.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penulisan ini, maka skripsi disusun dengan sistematika pembahasan yang terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut:

BAB kesatu, Pendahuluan yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB Kedua, Berisi kajian pustaka. Pada bagian ini dikemukakan teori-teori yang berkaitan dengan obyek formal dari penelitian yang dilakukan, tentang media interaktif menggunakan aplikasi *canva* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

BAB Ketiga, Metodologi Penelitian, terdiri dari Tempat dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB Keempat, Deskripsi Hasil Penelitian, terdiri dari Analisis Data Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI (Variabel Y) sebelum Eksperimen dan sesudah eksperimen, dan Analisis Pengaruh Media Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar siswa.

BAB Kelima, Penutup. Pada bagian ini meliputi kesimpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang mungkin berguna untuk kebaikan di masa yang akan datang. Pada bagian akhir ini juga dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

UNUGIRI